



**K&H Magyar Nemzeti E-Sport Bajnokság
2023-as V. évad**

Rainbow Six Siege szabályzat

1. Kiemelt szabályzatok.....	4
1.1 Alapszabályzatok.....	4
1.2 Életkor.....	4
1.3 Nemzetiségi szabályok.....	4
1.4 Tartózkodási hely.....	4
1.5 Csapatkompozíció.....	4
1.6 Csapatlétszám.....	5
1.7 Beugró játékosok.....	5
1.8 Eltiltások.....	5
1.9 Szervezetekre vonatkozó korlátozások.....	5
1.9.1 Osztályozó kupán résztvevő csapat.....	5
1.9.2 Meghívott szervezet.....	5
1.9.3 Azonosítás.....	5
1.9.4 Kommunikáció.....	6
1.9.5 Bejutás az alapszakaszba.....	6
1.9.6 Jogi személyiség megléte.....	6
1.9.7 Csapatszerződések.....	6
1.9.8 További megkötések.....	6
2. Verseny lebonyolítása.....	7
2.1 Osztályozó kupa nyílt szakasza.....	7
2.1.1 Formátum.....	7
2.1.2 Sorsolás.....	7
2.1.3 Fordulók lebonyolítása (Bo1).....	7
2.1.4 Fordulók lebonyolítása (Bo3).....	7
2.1.5 Halasztás.....	8
2.2 Osztályozó kupa – zárt szakasz.....	8
2.2.1 Formátum.....	8
2.2.2 Fordulók lebonyolítása (Bo1).....	8
2.2.3 Fordulók lebonyolítása (Bo3).....	8
2.2.4 Halasztás.....	8
2.3 Alapszakasz (Masters osztály).....	8
2.3.1 Alapszakasz ütemezése.....	9
2.3.2 Továbbjutás.....	11
2.3.3 Pontegyenlőség esetén.....	11
2.3.4 Halasztások/Mérkőzésmozgatók alapszakaszon belül.....	12
2.3.5 Mérkőzések halasztásának módja.....	12
2.3.6 Cserelehetőségek.....	12
2.3.7 Helyosztó.....	12
2.3.8 Rájátszás/Döntő.....	12
2.3.8.1 Továbbjutás/Kiesés.....	13
2.4 Kupaszakasz(Challengers osztály).....	13
2.4.1 Cserelehetőség.....	13
2.4.2 Mérkőzés időpontjának megszabása.....	13
2.4.3 Rájátszás (Challengers osztály).....	13
2.4.3.1 Továbbjutás.....	14
3. Játékbeállítások.....	14
3.2 Operátor.....	14
3.3 Tiltott kinézetek.....	15
4. Mérkőzés bizonyítékok.....	15

4.1 Monitor System Status (MOSS).....	15
4.2 Hiányzó MOSS fájl esetén.....	15
4.2.1 Hibás MOSS fájl esetén.....	16
4.2.2 MOSS fájl manipulálása.....	16
4.2.3 MOSS fájl feltöltése.....	16
4.2.4 MOSS fájl tárolása.....	16
4.3 Screenshot.....	16
4.4 Csalás bejelentése.....	16
5. Keret változtatásra vonatkozó szabályzatok.....	17
5.1 Osztályozó kupán résztvevő csapatoknak.....	17
5.1.1 Nyílt osztályozó kupa előtt.....	17
5.1.2 I. Nyílt osztályozó kupa után.....	17
5.1.3 II. Nyílt osztályozó kupa után.....	17
5.1.4 Osztályozó kupa zárt szakasz alatt.....	18
5.1.5 Osztályozó kupa zárt szakasz vége – alapszakasz kezdete között.....	18
5.2 Alapszakaszba meghívott csapat.....	18
5.3 Alapszakasztól/Kupaszakasztól kezdődően.....	18
5.3.1 Alapszakasz közben (Masters osztály).....	18
5.3.2 Kupaszakasz közben (Challengers osztály).....	18
5.3.3 Alapszakasz végétől a rájátszásig (Masters osztály).....	19
5.3.4 Kupaszakasz végétől a rájátszásig (Challengers osztály).....	19
A kupaszakasz vége után, nincs lehetőség keret változtatásra.....	19
5.4 Keretváltozás kommunikációja.....	19
5.4.1 Kommunikáció módja.....	19
5.4.2 Keret változtatás jóváhagyás.....	19
5.4.3 Résztvevők értesítése.....	19
5.5 Keret változtatási ablak (Masters osztály).....	19
5.6 Keret változtatási ablakok (Challengers osztály).....	19
6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályzatok.....	20
6.1 Mérkőzés előtt.....	20
6.1.1 Pontosság osztályozó kupák alatt.....	20
6.1.2 Mérkőzés előtt kamerás ellenőrzés (Masters osztály).....	20
6.1.3 Mérkőzés alatti hangkommunikáció (Masters osztály).....	20
6.1.4 Pontosság az alapszakasz/rájátszás alatt (Masters osztály).....	20
6.1.5 Pontosság az kupaszakasz/rájátszás alatt (Challengers osztály).....	21
6.1.6 No show osztályozó kupa alatt.....	21
6.1.7 No show alapszakasz alatt.....	21
6.1.8 Feladás.....	21
6.1.9 Óvások.....	21
6.1.10 Webkamera feed biztosítása (Masters osztály).....	21
6.1.11 Tiltott programok.....	22
6.1.12 Grafikus driverek, vagy hasonló eszközök.....	22
6.1.13 Egyedi fájlok.....	22
6.1.14 Játékos kiesés.....	22
6.1.15 Újra hosztolás.....	23
6.1.16 Taktikai időkéres (Osztályozó kupák alatt).....	23
6.1.17 Szabálytalan cselekedetek.....	23
6.1.18 Mérkőzés elhagyása.....	24
6.2 Mérkőzés után.....	24

6.2.1 Eredmény leadása.....	24
6.2.2 Lezárt mérkőzések.....	24
6.2.3 Interjú a mérkőzés után (Masters osztály).....	24
6.2.4 Meccs óvás.....	24
6.2.5 Határidő az óvásra.....	24
6.2.6 Óvás tartalma.....	24
6.2.7 Óvásban való viselkedés.....	25
6.2.8 Óvás kommunikációja.....	25
6.2.9 Mérkőzés bizonyítékok.....	25
6.2.10 Diszkvalifikáció.....	25
6.2.11 Kizárások.....	25
6.2.12 Kizárások lehetséges okai.....	26
7. Egyéb szabályok/kiegészítések.....	26
7.1 Mapveto pontos menete.....	26
7.1.1 Bo1 formátum.....	26
7.1.2 Bo3 formátum.....	27
7.1.3 Bo5 formátum.....	27
7.1.4 A szabályzat érvényessége.....	27
7.1.5 Bizalmasság, titoktartás.....	28
7.1.6 Nem megfelelő nicknevek/játékiók/csapatnevek.....	28
7.1.7 Csapaton való változtatások.....	28
7.1.8 Kezdő játékosok és csapatfelállítás.....	28
7.1.9 Elérhetőség.....	28
8. Játékosok technikai felkészültsége.....	28
8.1 Játékiók.....	28
8.2 Technikai problémák.....	28
8.3 Internet.....	29
8.4 Magas ping.....	29
8.5 Nicknevek.....	29
9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások.....	29
9.1 Csapat feloszlása, liga elhagyása.....	29
9.2 Csapat pótlása.....	29
9.3 Pótló csapat.....	29
9.4 Csapat neve.....	30
10. Közvetítés.....	30
10.1 Observerek.....	30
10.2 Saját játék közvetítése.....	30
11. Kínézetek melléklet.....	30
12. Nyeremények.....	30
12.1 MASTERS.....	31
12.2 CHALLENGERS.....	31
KINÉZET MELLÉKLET.....	32

1. Kiemelt szabályzatok

1.1 Alapszabályzatok

A K&H Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság (továbbiakban: K&H MNEB, verseny, bajnokság) állomásaira az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzaton felül a HUNESZ (Magyar E-sport Szövetség) általános szabályzatai érvényesek. Ezen dokumentumok:

- A Magyar E-Sport Szövetség Versenyszabályzata
- A Magyar Nemzeti E-Sport Bajnokság versenykiírása – 2023
- A Magyar E-Sport Szövetség Fegyelmi szabályzata
- A Magyar E-Sport Szövetség Etika Kódexe
- A Magyar E-Sport Etikai és gyermekvédelmi szabályzata

1.2 Életkor

A K&H MNEB különböző szakaszain csak 16 évnél idősebbek vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailben (verseny@hunesz.hu) úton eljuttatni a szervezők felé. A kitöltendő dokumentumok a HUNESZ hivatalos oldalán letölthetőek.

1.3 Nemzetiségi szabályok

A verseny elsősorban magyar játékosoknak szól. Magyar állampolgárnak számít, minden olyan játékos, aki azt a hatályos magyar jogszabályoknak megfelelő dokumentumokkal igazolni tudja. Ezen felül lehetőség van külföldi játékosok szerepeltetésére, amennyiben az nem sérti a csapatkompozícióra vonatkozó szabályozásokat. Külföldi játékosnak számít az, aki nem rendelkezik sem magyar, sem pedig kettős állampolgársággal, nemzetiségét pedig a hatályos európai uniós jogszabályoknak megfelelően igazolni tudja.

Kettős állampolgárság esetén a játékos eldöntheti melyik országot szeretné képviselni, amit a szervezőknek előzetesen emailben szükséges kommunikálni.

1.4 Tartózkodási hely

A verseny pillanatában minden játékosnak az európai kontinens területén szükséges tartózkodnia. A részvétel - nemzetiségtől függetlenül - ezen területeken kívülről nem engedélyezett.

1.5 Csapatkompozíció

A teljes játékos keretben legfeljebb 2 külföldi játékos regisztrációja lehetséges. Ezen felül a kezdőcsapatban legalább 3 magyar és legfeljebb 2 külföldi játékos részvétele engedélyezett.

1.6 Csapatlétszám

A teljes játékoskeretben legfeljebb 2 külföldi játékos regisztrációja lehetséges. Ezen felül a kezdőcsapatban legalább 3 magyar és legfeljebb 2 külföldi játékos részvétele engedélyezett.

1.7 Beugró játékosok

Amennyiben egy csapat több, mint 5 játékosal rendelkezik, úgy játékoscsere engedélyezett a Bo3/Bo5 mérkőzések között. Ha a mérkőzés már elkezdődött (operátor választás) mind az öt felsorolt játékosnak részt kell vennie a mérkőzés végéig.

1.8 Eltiltások

- A K&H MNEB állomásain nem vehet részt olyan játékos kinek a Ubisoft Connect fiókja eltiltás alatt van.
- A verseny platform, avagy játékkiadó által kiosztott eltiltások/bannok/profilitörések felülírják a versenyszabályzatot és akkor is vonatkoznak a játékosra, ha azt nem a K&H MNEB-en elkövetett vétség miatt kapta.
- Alapszakaszba meghívott jogi személyiség által regisztrált játékos nem vehet részt a K&H MNEB osztályozó versenyein.
- Ezen felül, a versenyre érvényes a Magyar E-sport Büntetőpont Kódexe, ami alapján a játékos sorozatos szabályszegésért bizonyos számú fordulóról eltiltásban részesülhet.

1.9 Szervezetekre vonatkozó korlátozások

Egy szervezet két csapata ugyanazon osztályban nem szerepelhet. Amennyiben az egyik csapat kvalifikálta magát abba az osztályba, ahol a szervezet eredeti csapata már részt vesz, a kvalifikált csapat a részvételi jogát elveszíti a ligától.

1.9.1 Osztályozó kupán résztvevő csapat

Egy szervezet indíthat több csapatot, viszont a verseny későbbi fázisaiban egyazon osztályban nem szerepelhet ugyanazon szervezet két csapata.

1.9.2 Meghívott szervezet

Meghívott szervezet nem alkalmazhat másik játékost ahhoz képest, mint amit az előzetes regisztráció során leadott az alapszakaszra vonatkozóan.

1.9.3 Azonosítás

Amennyiben a versenybírók úgy döntenek, a játékosoknak hivatalos dokumentumokkal (személyi igazolvány, lakcímkártya.) szükséges magukat igazolni. Az azonosítás megtörténhet a verseny közben, vagy pedig amikor egy csapat elérte a verseny következő fázisát. Az igazolás megtagadása azonnali kizárást von maga után. Azonosítás a játéknapon a HUNESZ Intercom Discord szerverén történik videokamera segítségével.

1.9.4 Kommunikáció

A verseny alatt különböző félhivatalos/hivatalos csatornákat különböztetünk meg:

- E-mail: Az elsődleges hivatalos kommunikációs forma a verseny egésze alatt az emailés forma. Minden kiemelten fontos információt ezen csatornán keresztül közöl a szervezőség. Használt cím: verseny@hunesz.hu
- HUNESZ Intercom Discord: Elsődlegesen az osztályozó kupák alatt használatos játékos és versenybíró közötti direkt segítségnyújtás céljából, illetve az alapszakaszba jutott csapatokkal fontosabb mérkőzés előtti folyamatok lekommunikálása. Elérhető [EZEN](#) a linken.
- Challengermode verseny platform: Az osztályozó kupák alatt a csapatok közötti direkt kommunikációra ad lehetőséget.

1.9.5 Bejutás az alapszakaszba

A verseny alapszakaszába három féle módon bejutni:

- Osztályozó kupán keresztül
- A 2021/2022-as évad (IV. évad) alapján nevezési joggal rendelkező csapatoknak a nevezési feltételek elfogadásával
- Direkt meghívás esetén a nevezési feltételek elfogadásával

1.9.6 Jogi személyiség megléte

Az alapszakaszban való versenyzés megkezdésének feltétele, hogy a bejutott csapat rendelkezzen hivatalos jogi személyiséggel, akivel a HUNESZ az osztályozó kupa zárt szakaszának vége és az alapszakasz között szerződést tud kötni. Jogi személyiség hiányában a csapat elveszti az alapszakaszban való indulás jogát.

1.9.7 Csapatszerződések

Az alapszakaszba jutott csapatokkal a HUNESZ külön csapatszerződésben rögzíti a részvétel feltételeit, illetve a csapat és a szervezőség által teljesítendő pontokat.

1.9.8 További megkötések

A verseny tisztasága érdekében a versenyben nem vehetnek részt indulóként az Esport1 Kft érdekeltségi körébe tartozó más gazdasági társaságok, illetve a verseny szervezésében vagy lebonyolításában közreműködő ügynökségek tulajdonosai, vezető tisztségviselői, alkalmazottai és mindezen személyeknek a Ptk. 8:1. § (1) bekezdés 1. pontja szerint meghatározott közeli hozzátartozói.

2. Verseny lebonyolítása

2.1 Osztályozó kupa nyílt szakasza

A K&H MNEB osztályozó kupáinak lebonyolítása annak függvénye mennyi csapat erősíti meg a nevezését Check-In fázisban. Erre a szakaszra bármennyi csapat nevezhet. Összesen két kupa kerül megrendezésre, ahonnan a TOP4 csapat jut tovább az osztályozó kupa zárt szakaszába.

Azok a mérkőzések melyek kiemelt jelentőséggel bírnak, pl.: a verseny következő fázisába biztosít továbbjutást, mindig Bo3 formátumban kerülnek lebonyolításra. Az osztályozó kupa többi fordulójának pontos formátuma a nevezők számának függvényében dől el közvetlenül a verseny előtt.

Osztályozó kupa időpontja:

- 2023. április 2. – 12:00
- 2023. április 9. – 12:00

2.1.1 Formátum

A verseny lebonyolítása alsó-felső ágas (Double-Elimination) rendszerben fog megtörténni, de ez a nevezett csapatok számától függően változhat.

2.1.2 Sorsolás

Véletlenszerű sorsolás lesz alkalmazva

2.1.3 Fordulók lebonyolítása (Bo1)

A mérkőzés egy győzelemig tart.

2.1.4 Fordulók lebonyolítása (Bo3)

Azok a mérkőzések, amik a verseny következő szakaszába biztosítják a bejutást, két győzelemig tartanak. Példa BO3-as formátumra:

- 1. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „A” csapat nyeri – Összesített állás: 1:0
- 2. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzés „B” csapat nyeri – Összesített állás: 1:1
- 3. mérkőzés: "A" vs "B" – Mérkőzést „A” csapat nyeri – Összesített állás 2:1

Összesített eredmény: 2:1, "A" csapat nyerte a fordulót

2.1.5 Halasztás

Azt osztályozó kupának az eredetileg kiírt napon és időpontban kell megtörténnie, mérkőzések halasztására nincs lehetőség. Indokolt esetben a szervezőség dönthet úgy, hogy engedélyezi a verseny bizonyos mérkőzéseit egy későbbi időpontban lejátszani.

2.2 Osztályozó kupa – zárt szakasz

2.2.1 Formátum

Az osztályozó kupa zárt szakaszának lebonyolítása alsó-felső ágas (Double Elimination) rendszerben fog megvalósulni. Ezen lebonyolítás egy példa, amely feltételezi, hogy összesen 2 csapat jut tovább a K&H MNEB R6S Masters alapszakaszába. A többi 6 csapat a K&H MNEB R6S Challengers osztályban folytatja.

A rájátszás sorsolása az osztályozó kupa nyílt szakaszában nyújtott teljesítmény függvénye. Az első kupa 1-4. helyezettje kapja az 1-4. seedet, míg a 2. kupa 1-4. helyezettje az 5-8-as számmal rendelkezi. Ez alapján a párosítások a felső ág első fordulóban fentről-lefelé a következőképpen alakulnak.

1. vs 8. / 5. vs 4 / 2. vs 7. / 3. vs 6

Zárt osztályozó időpontja: 2023. április 15-16 12:00

2.2.2 Fordulók lebonyolítása (Bo1)

Lásd 2.1.3

2.2.3 Fordulók lebonyolítása (Bo3)

Lásd 2.1.4

2.2.4 Halasztás

A mérkőzéseknek az eredetileg kiírt napon és időpontban kell megtörténnie, mérkőzések halasztására nincs lehetőség. Indokolt esetben a szervezőség dönthet úgy, hogy engedélyezi a verseny bizonyos mérkőzéseit egy későbbi időpontban lejátszani.

2.3 Alapszakasz (Masters osztály)

Az alapszakasz 8 csapattal, Double Round-Robin (oda-visszavágó csoport körön belül), formátumban kerül megrendezésre, ahol minden mérkőzés Bo1-ben kerül lejátszásra. Mérkőzés eredményétől függően az alábbi pontok kerülnek kiosztásra.

- Győzelem rendes játékidőben: 3 pont
- Győzelem overtime esetén: 2 pont
- Vereség overtime esetén: 1 pont
- Vereség rendes játékidőben: 0 pont

2.3.1 Alapszakasz ütemezése

Az alapszakasz fordulói az alábbi kezdési időpontokkal valósulnak meg:

DATE	TIME	FORMAT	TEAM	VS	TEAM
1. JÁTÉKNAP					
2023.05.10.	18:00	BO1	TEAM E	VS	TEAM H
2023.05.10.	19:15	BO1	TEAM F	VS	TEAM G
2023.05.10.	20:30	BO1	TEAM B	VS	TEAM C
2023.05.10.	21:45	BO1	TEAM A	VS	TEAM D
2. JÁTÉKNAP					
2023.05.13.	18:00	BO1	TEAM C	VS	TEAM A
2023.05.13.	19:15	BO1	TEAM D	VS	TEAM B
2023.05.13.	20:30	BO1	TEAM G	VS	TEAM E
2023.05.13.	21:45	BO1	TEAM H	VS	TEAM F
3. JÁTÉKNAP					
2023.05.17.	18:00	BO1	TEAM B	VS	TEAM F
2023.05.17.	19:15	BO1	TEAM A	VS	TEAM E
2023.05.17.	20:30	BO1	TEAM D	VS	TEAM H
2023.05.17.	21:45	BO1	TEAM C	VS	TEAM G
4. JÁTÉKNAP					
2023.05.20.	18:00	BO1	TEAM E	VS	TEAM D
2023.05.20.	19:15	BO1	TEAM F	VS	TEAM C
2023.05.20.	20:30	BO1	TEAM G	VS	TEAM B
2023.05.20.	21:45	BO1	TEAM H	VS	TEAM A
5. JÁTÉKNAP					
2023.05.24.	18:00	BO1	TEAM G	VS	TEAM A
2023.05.24.	19:15	BO1	TEAM H	VS	TEAM B
2023.05.24.	20:30	BO1	TEAM E	VS	TEAM C
2023.05.24.	21:45	BO1	TEAM F	VS	TEAM D
6. JÁTÉKNAP					

2023.05.27.	18:00	BO1	TEAM C	VS	TEAM H
2023.05.27.	19:15	BO1	TEAM D	VS	TEAM G
2023.05.27.	20:30	BO1	TEAM A	VS	TEAM F
2023.05.27.	21:45	BO1	TEAM B	VS	TEAM E
7. JÁTÉKNAP					
2023.05.31.	18:00	BO1	TEAM B	VS	TEAM A
2023.05.31.	19:15	BO1	TEAM E	VS	TEAM F
2023.05.31.	20:30	BO1	TEAM G	VS	TEAM H
2023.05.31.	21:45	BO1	TEAM D	VS	TEAM C
8. JÁTÉKNAP					
2023.06.03.	18:00	BO1	TEAM G	VS	TEAM F
2023.06.03.	19:15	BO1	TEAM C	VS	TEAM B
2023.06.03.	20:30	BO1	TEAM D	VS	TEAM A
2023.06.03.	21:45	BO1	TEAM H	VS	TEAM E
9. JÁTÉKNAP					
2023.06.07.	18:00	BO1	TEAM C	VS	TEAM E
2023.06.07.	19:15	BO1	TEAM H	VS	TEAM D
2023.06.07.	20:30	BO1	TEAM F	VS	TEAM B
2023.06.07.	21:45	BO1	TEAM A	VS	TEAM G
10. JÁTÉKNAP					
2023.06.10.	18:00	BO1	TEAM D	VS	TEAM F
2023.06.10.	19:15	BO1	TEAM G	VS	TEAM C
2023.06.10.	20:30	BO1	TEAM E	VS	TEAM A
2023.06.10.	21:45	BO1	TEAM B	VS	TEAM H
11. JÁTÉKNAP					
2023.06.14.	18:00	BO1	TEAM B	VS	TEAM G
2023.06.14.	19:15	BO1	TEAM F	VS	TEAM A
2023.06.14.	20:30	BO1	TEAM H	VS	TEAM C
2023.06.14.	21:45	BO1	TEAM D	VS	TEAM E
12. JÁTÉKNAP					

2023.06.17.	18:00	BO1	TEAM A	VS	TEAM H
2023.06.17.	19:15	BO1	TEAM E	VS	TEAM B
2023.06.17.	20:30	BO1	TEAM G	VS	TEAM D
2023.06.17.	21:45	BO1	TEAM C	VS	TEAM F
13. JÁTÉKNAP					
2023.06.21.	18:00	BO1	TEAM B	VS	TEAM D
2023.06.21.	19:15	BO1	TEAM A	VS	TEAM C
2023.06.21.	20:30	BO1	TEAM F	VS	TEAM H
2023.06.21.	21:45	BO1	TEAM E	VS	TEAM G
14. JÁTÉKNAP					
2023.06.24.	18:00	BO1	TEAM F	VS	TEAM E
2023.06.24.	19:15	BO1	TEAM H	VS	TEAM G
2023.06.24.	20:30	BO1	TEAM C	VS	TEAM D
2023.06.24.	21:45	BO1	TEAM A	VS	TEAM B

A fentebb látható párosítások csak szemléltetés céljából lettek leírva, a sorsolás attól eltérő lehet.

2.3.2 Továbbjutás

A 14. forduló után a csoportkör 1-2. helyezett csapata továbbjut a verseny rájátszásába.

A 14. forduló után a csoportkör 3-6. helyezett csapata továbbjut a verseny helyosztó szakaszába, ahonnan két csapat továbbjut a rájátszásba.

2.3.3 Pontegyenlőség esetén

Amennyiben a 14. forduló után a csapatok között pontegyenlőség áll fenn, sorrendben fentről lefelé a következő kritériumok alapján kerül meghatározásra a végső ranglista:

1. Egymás elleni eredmény
2. Egymás elleni kör különbség
3. Összesített kör különbség
4. Egymás elleni nyert körök
5. Összesített nyert körök
6. Újrjátszás

2.3.4 Halasztások/Mérkőzésmozgatások alapszakaszon belül

Az alapszakaszban 2 lehetősége van egy csapatnak mérkőzés mozgatásra, ekkor is csak az alábbiak figyelembevételével:

Az adott fordulónapon belül vagy a következő forduló játéknapján lévő mérkőzésekkel lehetséges cserélni időpontokat, figyelembe véve, hogy a mozgatott mérkőzések előtt 72 órával meg kell lennie a változtatásnak. Így fontos, hogy úgy kell óvást írni a mérkőzéshez, hogy megvan a cserélt mérkőzés és az összes féllel le van az egyeztetve. Tehát az óvásnak tartalmaznia kell a cserélni kívánt mérkőzést is. A mérkőzés mozgatás engedélyezett egy másik mérkőzésnapra, amennyiben az előző felsoroltak közül egyik időpont sem felelne meg a csapatok részére.

Ha egy csapat a 72 órás határidőn túl jelenti be, hogy nem tud játszani az adott mérkőzésen, úgy a csapat szerződésben foglaltak szerint lesz elbírálva az eset. Ezután a versenybírói csapat eldönti, hogy lehetséges máskor lejátszani a meccset, vagy nem megjelentként (no-show) könyvelik el a mérkőzést.

2.3.5 Mérkőzések halasztásának módja

A következő lépéseket szükséges egy csapatnak megtenni, amennyiben szeretne egy csoportkörös mérkőzést elhalasztani.

1. Emailben – csapatkapitány/kapcsolattartó által - hivatalos úton megfogalmazni a kérvényt az verseny@hunesz.hu címre.
2. A versenybírók engedélyezik/vétózzák a mérkőzés halasztását emailen keresztül.
3. A csapat köteles pótmérkőzést keresni, és lebeszélni az eredeti ellenfél csapat kapitányával és a pótmérkőzés résztvevőivel az új időpontokat.
4. Amennyiben a csere megtörtént, közös csatornákon Discordon és emailben újabb jelzés történik a versenybírók részéről.
5. A csapatkapitány köteles emailen úton megerősíteni a megváltozott időpont tényét.

2.3.6 Cserelehetőségek

Alapszakaszra vonatkozó csere lehetőségekkel kapcsolatban az 6. pont ad részletesebb tájékoztatást.

2.3.7 Helyosztó

Az alapszakasz pontrendszer 3.-6. helyezett csapata kerül be egy kupába, ahol a pontrendszerben elért helyezéstől függően alakulnak ki a párosítások. A két nyertes csapat továbbjut a rájátszásba. (3. vs 6. | 4. vs 5.)

Helyosztó időpontja: 2023.06.28. - Bo3 - 17:00

2.3.8 Rájátszás/Döntő

A rájátszás 2023.07.08, 2023.07.12, és 2023.07.15-én kerül megrendezésre és alsó-felső ágas (Double-Elimination) rendszerben kerül lebonyolításra Bo3-Bo5 mérkőzésekkel. A 14 forduló után az alapszakasz 1.-2. helyezett csapat kerül be egy kupába, illetve a helyosztó két legjobb csapata.

A pontos scheidet a továbbjutott csapatok külön megkapják.

2.3.8.1 Továbbjutás/Kiesés

Az alapszakasz TOP6 csapata amennyiben elfogadja a nevezési feltételeket az őszi szezonra vonatkozóan, úgy automatikusan meghívást kap arra.

Az alapszakasz 7-8. helyezett csapata az őszi szezon zárt selejtezőjének TOP2 csapatával alkot egy 4 csapatos versenyt, ahonnan a TOP2 szintén csatlakozik az alapszakaszhoz.

2.4 Kupaszakasz(Challengers osztály)

A kupaszakasz hat csapattal alsó-felső ágas (Double-Elimination) rendszerben fog zajlani. A szakasz négy részre osztva, mindig újra sorsolással zajlik, négy hét alatt.

A verseny héten elért helyezések szerinti pontszámok:

1. Helyezett: 100 pont
2. Helyezett: 75 pont
3. Helyezett: 50 pont
4. Helyezett: 40 pont
5. Helyezett: 20 pont
6. Helyezett: 10 pont

2.4.1 Cserelehetőség

Kupaszakaszra vonatkozó csere lehetőségekkel kapcsolatban az 5. pont ad részletesebb tájékoztatást.

2.4.2 Mérkőzés időpontjának megszabása

A kupaszakasz négy alkalommal 14 naponként kerül megrendezésre. Két nap áll rendelkezésre egyes mérkőzések lejátszására. A mérkőzéseknek alapértelmezett időpontja van, de attól ellehet térni. A két nap során közös megegyezéssel bármely időpontban lejátszható. Amennyiben a két napban egyik időpont sem megfelelő a csapatoknak, közös beleegyezéssel a mérkőzés egy harmadik napra mozgatható.

Halasztásra csak az ellenfél beleegyezése esetén van lehetőség, melyet a Discordon nyitott ticket segítségével kell a versenybíró felé jelezni, továbbá az adott hét végéig kötelező lejátszani a mérkőzést.

2.4.3 Rájátszás (Challengers osztály)

A rájátszás 2023.07.01 és 2023.07.03 között kerül megrendezésre A rájátszás alsó-felső ágas (Double-Elimination) rendszerben kerül lebonyolításra ahova az összesített pontrendszer 1.-4. helyezett csapata kerül be melyben a pontrendszerben elért helyezéstől függően alakulnak ki a párosítások. A pontos időbeosztással a továbbjutott csapatokat külön értesítjük.

2.4.3.1 Továbbjutás

A Challengers szakasz TOP2 csapata, amennyiben elfogadja a nevezési feltételeket és megfelel a roster szabályoknak úgy továbbjut az őszi szezon zárt selejtezőjébe!

3. Játékbeállítások

A mérkőzéseket az alábbi beállításokkal kell lejátszani:

3.1 Meccs beállítások (Bo1/Bo3/Bo5)

- Game Mode: Team Deathmatch Bomb
- Plant duration: 7
- Defuse duration: 7
- Fuse time: 45
- Preparation: 45
- Action: 180
- Time of day: Day
- HUD settings: Pro League

- Number of bans: 4
- Ban Times: 20
- Number of rounds: 12
- Attack/Defense swap: 6
- Overtime Rounds: 3
- Overtime score difference: 2
- Overtime role change: 1
- Objective rotation parameter: 2
- Objective type for rotation: Rounds played
- Individual Attacker Spawn: On
- Pick Phase timer: 15
- Damage handicap: 100
- Friendly fire damage: 100
- Friendly fire in Prep Phase: Off
- Injured: 20
- Sprint: On
- Lean: On
- Death Replay: Off
- Death Duration: 2

3.2 Operátor

Minden operátor a megjelenésétől kezdve használható.

3.3 Tiltott kinézetek

A K&H MNEB Rainbow Six mérkőzései alatt csak a következő kinézetek használata engedélyezett:

- Operator's default skins
- Pro League skins (gold sets)
- Esports Teams' branded cosmetics
- Esports Programs' cosmetics

*Six Invitational Battlepass kinézetek nem engedélyezettek.

Továbbá ami nem a fenti csoportokba tartozó kinézet, azon engedélyezett kinézetek a 11. Kinézetek mellékletben tekinthető meg.

Drón kinézetek, operátor gadget kinézetek használata tilos. A játékosok csak az alapértelmezett kinézetet használhatják.

Fegyver kinézeteket, charmokat, operátor háttérképeket a szabályzat nem érinti.

Tiltott kinézett használata büntetése:

- Első alkalom: Figyelmeztetés
- Második alkalom: Kör elvesztése
- Harmadik alkalom: Map elvesztése

Amennyiben egy csapat észreveszi, hogy ellenfele egy tiltott kinézetet használ, úgy instant kilépés szükséges és informálni kell a versenybírókat, hogy a figyelmeztetés megtörténhessen. Ehhez szükséges képi/videó bizonyíték. Amennyiben egy mérkőzés végigmegy úgy, hogy az egyik csapat tiltott kinézetet használ, a mérkőzés végeredménye véglegesnek tekinthető, tehát ezen szabályszegésre hivatkozva nem jogosult a csapat alapértelmezett győzelemre.

4. Mérkőzés bizonyítékok

4.1 Monitor System Status (MOSS)

A Monitor System Status (MOSS) használata minden játékos számára a meccsek teljes időtartama alatt, kivétel nélkül kötelező. Ha egy játékos nem tudja használni a MOSS-t, akkor nem vehet részt a K&H R6S állomásain. A MOSS a Rainbow Six paramétereivel szükséges futtatni: "File" → "Parameters" → "Rainbow Six". A MOSS legújabb verziója letölthető itt: <https://nohope.eu/download/MossX644.zip>

4.2 Hiányzó MOSS fájl esetén

Hiányzó vagy nem teljes MOSS fájl esetén a játékos/csapat az első alkalommal figyelmeztetésben, a 2. alkalommal kizárásban részesül. Ha több mint 2 kör hiányzik, az nem tekinthető teljes MOSS fájlnek

4.2.1 Hibás MOSS fájl esetén

Rossz MOSS fájlok esetén hiányzó MOSS fájlként lesz kezelve az eset.

4.2.2 MOSS fájl manipulálása

Manipulálása a MOSS fájloknak szigorúan büntetve lesz és szándékos csalásként lesz értékelve.

4.2.3 MOSS fájl feltöltése

A K&H MNEB Rainbow Six mérkőzésein minden játékosnak, minden mérkőzésen szükséges, hogy futtassa a MOSS-t. A résztvevő játékosoknak, amennyiben az ellenfél csapata, vagy a versenybírói csapat indokoltnak látja, ezen MOSS fájlokat bekérheti.

Ilyen esetben, mindkét csapatkapitánynak legkésőbb 15 perccel az igénylést követően kötelező a szervező csapatnak emailben elküldeni az összes játékos adott mérkőzéséhez tartozó MOSS fájlját.

Amennyiben az egyik csapatból több különböző játékosnak abszolút nincs semmiféle mérkőzéshez köthető bizonyítéka, további kivizsgálás után a helyzet súlyosságához mérten, akár kizárásra is kerülhet a csapat.

Alapszakasz során a játékosoknak kötelezően fel kell tölteni a versenybírók által megadott Drive felületre saját MOSS fájljait. Erre a mérkőzések után 15 perce van minden játékosnak.

4.2.4 MOSS fájl tárolása

A MOSS fájlokat legalább a verseny után 14 napig szükséges tárolni. Lehetséges, hogy a versenybírók adott szituációkban ezen fájlokat bekérlik. (Csakis versenybírók kérhetik el a csapatok MOSS fájljait.)

4.3 Screenshot

Osztályozó kupák alatt mind a két csapat felelős a megfelelő eredmény leadásáért a Challengermode weboldalán. Ebből adódóan, mindkét csapatnak screenshotot kell készítenie a meccs végén, ahol látható az eredmény és a scoreboard. Ezután ezt fel kell tölteni a Challengermode weboldalára a mérkőzéshez. Ha probléma adódik a mérkőzés oldalán a „Contact admin” -gombbal szükséges óvást nyitni ezek után a versenybírói csapat fog döntés hozni. A döntés lehet akár mindkét csapat kizárása is abban az esetben, ha nincs egyértelmű bizonyíték arról, hogy melyik csapat a nyertes.

4.4 Csalás bejelentése

Csalással megvádolni az ellenfelet csak megalapozott gyanúval és a bizonyítékok összegyűjtésével lehetséges óvás nyitásával a mérkőzés vége után maximum 20 perccel. Amennyiben streamelt meccsről van szó, úgy a streamben szereplő videó anyagok is felhasználhatóak.

Videós bizonyíték felhasználása esetén jegyzőkönyvet kell írnod. A jegyzőkönyvet emailen kell benyújtani pontosan jól érthetően struktúrálva. Minden jegyzőkönyv, ami nem a megfelelő formában érkezik, az el lesz utasítva.

5. Keret változtatásra vonatkozó szabályzatok

Az alapszakasz kezdetéig az átigazolási szabályok különböznek attól függően, hogy osztályozó kupából bejutott, vagy alapszakaszba meghívott jogi személyiség csapatáról beszélünk.

Általánosságban kijelenthető, hogy a játékosmozgás alapfeltétele, hogy az eredeti játékoskeretből (Osztályozó kupa esetében a bejutásért zajló mérkőzésen résztvevő öt fő, meghívott csapatnál a kezdő játékosként megjelölt játékoskeret) a kezdőcsapatban legalább 3 játékosnak szükséges szerepelnie.

5.1 Osztályozó kupán résztvevő csapatoknak

5.1.1 Nyílt osztályozó kupa előtt

Amennyiben egy csapat leadja a nevezését, úgy a kvalifikáció kezdetéig a következő kritériumokkal változtathat keretet:

- Osztályozó kupán résztvevő csapat tagja nem lehet olyan játékos, aki regisztrált játékosként szerepel egy a már alapszakaszba meghívott csapatban.
- A használatos verseny platformon egy játékos csak és kizárólag egy csapatban lehet regisztrálva, és egy csapatban kezdheti meg a versenyzést.

5.1.2 I. Nyílt osztályozó kupa után

Kiesés esetén: Amennyiben a csapat, amiben a játékos szerepelt nem szerzett továbbjutást érő helyet, úgy a következő osztályozó kupára szabadon választhat/indíthat csapatot.

Továbbjutás esetén: Ha a csapat továbbjut az osztályozó kupa zárt szakaszába, az azt jelenti, hogy a verseny egy következő szakaszában extra megjelenés terheli a csapatot. Ha a csapat kevesebb, mint 7 játékosal rendelkezett, akkor időben, a 2. nyílt osztályozó kupa után a zárt kvalifikáció kezdetéig, feltöltheti a játékoskeretet, de nem cserélhet.

Az a játékos, aki egy adott csapat tagjaként jutott tovább, kötelező jelleggel ugyanazzal a csapattal kell maradnia, a két osztályozó kupa között nem válthat csapatot (Pl.: Nem lehetséges az, hogy az I. kupán az egyik csapat regisztrált tagja, majd a továbbjutás után elhagyja a csapatot és a 2. nyílt kupa alkalmával már másik csapatban szerepel.)

5.1.3 II. Nyílt osztályozó kupa után

Játékoskeretet kiegészíteni csak olyan játékosal lehetséges, aki nem jutottak be egyazon fázisba (Pl.: Két zárt kvalifikációba bejutott csapat között nem lehet játékosmozgás, kiegészítés csak olyan játékosal lehet, aki a nyílt szakaszban nem jutott be egyik csapattal sem, vagy egyáltalán nem vett részt osztályozó kupán)

Játékos cseréire nincs lehetőség.

5.1.4 Osztályozó kupa zárt szakasz alatt

Az osztályozó kupa zárt részének 1. és 2. napja között játékosmozgásra nincs lehetőség.

5.1.5 Osztályozó kupa zárt szakasz vége – alapszakasz kezdete között

Azon csapatok amelyek osztályozó kupából alap szakaszba jutottak kiegészíthetik csapatukat maximum 7 játékosig. Amennyiben a csapat már 7 játékosal rendelkezett, vagy cserét kívánnak eszközölni, maximum 2 játékos cseréje engedélyezett.

5.2 Alapszakaszba meghívott csapat

Az a csapat, aki meghívást kap az alapszakaszba, adott határidőig köteles leadni azt a játékoskeretet, amivel szeretné megkezdeni az alapszakaszban való versenyzést. Ezen játékosok nem szerepelhetnek az osztályozó kupa egyik fázisában sem.

Az a csapat, aki 7-nél kevesebb játékosot regisztrál, szükség esetén az osztályozó kupa zárt szakasza és az alapszakasz kezdete előtt, feltöltheti a játékoskeretet olyan játékosal, aki nem jutott be az alapszakaszba.

5.3 Alapszakasztól/Kupaszakasztól kezdődően

5.3.1 Alapszakasz közben (Masters osztály)

Csapatonként maximum két játékos mozgatus engedélyezett. A játékosmozgás a megjelölt átigazolási ablakokban engedélyezett csak.

A kvalifikált csapat előre megjelölt öt kezdőjátékosából maximum két játékos cserélhető.

Minden csapatnak lehetősége lesz a meghatározott átigazolási ablakban egy játékosra vonatkozóan cserét eszközölni. A lehetséges variációk:

- Ha 5 fős volt a keret, akkor két játékosal ki lehet egészíteni a keretet.
- Ha 6 fős volt a keret, akkor egy játékosal ki lehet egészíteni a keretet, illetve további egy játékos hozzáadni.
- Ha 7 fős volt a keret, akkor csak csere lehetséges.

5.3.2 Kupaszakasz közben (Challengers osztály)

A kupaszakasz kezdete után, két kupa között van lehetőség játékos mozgatusra. Csapatonként maximum két játékos mozgatus engedélyezett. A játékosmozgás a megjelölt átigazolási ablakokban engedélyezett csak.

A kvalifikált csapat előre megjelölt öt kezdőjátékosából maximum két játékos cserélhető.

Minden csapatnak lehetősége lesz a meghatározott átigazolási ablakban egy játékosra vonatkozóan cserét eszközölni. A lehetséges variációk:

- Ha 5 fős volt a keret, akkor két játékosal ki lehet egészíteni a keretet.

- Ha 6 fős volt a keret, akkor egy játékosal ki lehet egészíteni a keretet, illetve további egy játékos hozzáadni.
- Ha 7 fős volt a keret, akkor csak csere lehetséges.

Egy adott csapatnak mindig szükséges legalább 3 játékos megtartani a kezdő felállásban abból a keretből, amivel a zárt osztályozó szakaszban bejutott a Challengers osztályba.

5.3.3 Alapszakasz végétől a rájátszásig (Masters osztály)

Az alapszakasz vége után, nincs lehetőség keret változtatásra.

5.3.4 Kupaszakasz végétől a rájátszásig (Challengers osztály)

A kupaszakasz vége után, nincs lehetőség keret változtatásra.

5.4 Keretváltás kommunikációja

5.4.1 Kommunikáció módja

Az átigazolásra vonatkozó igényt csak és kizárólag a kijelölt kapcsolattartó, e-mailes formában jelezheti. Minden más platformon jelzett, vagy kommunikált változtatást, semmisnek tekinthető. A szervezőség a következő címen értesítendő: verseny@hunesz.hu

Az átigazolási szándék bejelentésével a csapatnak gondoskodni kell róla, hogy az új játékos – a régebbi csapattagokhoz hasonlóan – igényelt versenyengedélyt, biztosította a szervezőség számára a szükséges személyes adatokat, megfelel minden csapatkompozícióra vonatkozó szabályzatnak és rendelkezik játékos fotóval.

5.4.2 Keret változtatás jóváhagyás

Az átigazolás csak akkor tekinthető szabályosnak és véglegesnek, ha a szervezőség azt e-mailes formában jóváhagyta.

5.4.3 Résztvevők értesítése

A keret változásokról az alapszakasz további csapata a publikus csapat kompozíció dokumentumban tájékozódhat.

5.5 Keret változtatási ablak (Masters osztály)

- 2023. május 31. 00:00 – 2023. június 2. 23:59

A játékos a 8. fordulótól vehet részt a versenyen.

5.6 Keret változtatási ablakok (Challengers osztály)

- 2023. május 15. 00:00 – 2023. május 16. 23:59

- 2023. május 31. 00:00 – 2023. június 1. 23:59
- 2023. június 16. 00:00 – 2023. június 17. 23:59

6. Mérkőzés különböző fázisaira vonatkozó általános szabályzatok

6.1 Mérkőzés előtt

6.1.1 Pontosság osztályozó kupák alatt

Minden csapatnak 15 perc áll rendelkezésére a párosítástól kezdődően, hogy megjelenjen az adott mérkőzésen.

6.1.2 Mérkőzés előtt kamerás ellenőrzés (Masters osztály)

Alapszakasz és azt követő fázisok során a játékosoknak kötelezően azonosítani kell magukat a HUNESZ INTERCOM discord szerveren. Az azonosítás arra a célra szolgál, hogy a versenybírók megbizonyosodjanak arról, hogy a megfelelő játékos játszik.

6.1.3 Mérkőzés alatti hangkommunikáció (Masters osztály)

A játékosoknak kötelezően a szervezők által megadott Team Speak szerveren szükséges beszélniük. A kezdőjátékosokon kívül a csapat edzője lehet jelen, akinek a kommunikáció csak a mérkőzés előtt, illetve a mérkőzés alatti szünetekben engedélyezett. A játékosokon kívül egy versenybíró is jelen lesz, aki végig ellenőrzi a kommunikáció szabályosságát.

6.1.4 Pontosság az alapszakasz/rájátszás alatt (Masters osztály)

Minden mérkőzésnek legkésőbb pontosan akkor kell elkezdeni, ahogyan az az előzetes ütemezés szerint kommunikálva lett.

A mérkőzés tervezett kezdése előtt 1,5 órával a versenybírók felveszik a kapcsolatot a csapatokkal, hogy meggyőződjenek arról, hogy a csapatok megfelelnek a mérkőzés kezdéséhez való feltételeknek, illetve készen állnak a mapveto kezdéséhez.

A mérkőzés tervezett kezdése előtt 1 órával a versenybírók elkezdik a mapvetot. Amennyiben a mapveto kezdésének jogával rendelkező csapat 5 percen belül nem reagál a versenybírónak, úgy a kezdés jogát a másik csapat kapja. Amennyiben az egyik fél nem reagál 3 percen belül veto/pick között a veto/pick jogát a másik csapat kapja.

Minden játékosnak legkésőbb a kiírt időpont előtt 15 perccel meg kell érkeznie a lobbiba. Esetlegesen a megelőző meccs csúszása/korábbi vége miatt ez az időpont változhat, ezt a mérkőzés felületén és Discordon versenybíró fogja definiálni. Ebből kifolyólag egy adott csapatnak legelőbb 1 órával a hivatalos kiírás előtt már készen kell állnia a játékra.

Amennyiben egy csapat 15 perc után nem áll készen a játékra, úgy alapértelmezett vereségben részesül. Szélsőséges esetekben lehetséges ezen határidő kitolása, erről a versenybírók a szituáció függvényében fognak dönteni.

6.1.5 Pontosság az kupaszakasz/rájátszás alatt (Challengers osztály)

Minden mérkőzésnek legkésőbb pontosan akkor kell elkezdeni, ahogyan az az előzetes ütemezés szerint kommunikálva lett.

A játékosok saját maguk felelnek a mapveto-ról, amit a verseny hivatalos platformján szükséges elvégezni.

Amennyiben egy csapat 15 perc után nem áll készen a játékra az előre megadott időponttól, úgy alapértelmezett vereségben részesül. Szélsőséges esetekben lehetséges ezen határidő kitolása, erről a versenybírók a szituáció függvényében fognak dönteni.

6.1.6 No show osztályozó kupa alatt

Osztályozó kupa alatt, ha az ellenfél a kiírt időpont meglététől számított 15 percen belül nem áll készen a mérkőzés lejátszására, akkor azt a verseny platformon a "Contact admin" gomb segítségével kell jelezni a versenybírók felé. 15 perc késés után alapértelmezett győzelem kerül jóváírásra a jelenlévő csapatnak.

Alapszakaszban és későbbi fázisokban a megjelenés elmulasztásánál a csapat szerződésben foglaltak és a Fegyelmi szabályzat Büntetőpont kódexben megfogalmazott szerint fog a szervezőség eljárni.

6.1.7 No show alapszakasz alatt

Alapszakaszban és későbbi fázisokban amennyiben egy csapat a mérkőzés időpontjától számított 15 percen belül nem áll készen a játékra, úgy ez a megjelenés elmulasztásának számít és a csapat szerződésben, illetve a Fegyelmi szabályzat Büntetőpont kódexében megfogalmazottak szerint kerül büntetésre.

6.1.8 Feladás

Abban az esetben, ha az ellenfél úgy dönt, hogy feladja a mérkőzést, azzal lemond minden megnyerhető nyerményről és elveszíti a mérkőzést. Ha lehetséges, akkor helyükre a verseny egy korábbi fázisából kerül meghívásra csapat.

6.1.9 Óvások

Ha egy szituáció nem dönthető el egyértelműen a szabályzat szerint, az érintett csapat azonnal megállíthatja a mérkőzést és informálhat egy versenybíró az esetről.

6.1.10 Webkamera feed biztosítása (Masters osztály)

Minden játékosnak lehetősége van, hogy élő képe megjelenjen a mérkőzés során. Ez a lehetőség nem kötelező, viszont hasznos lehet, hogy a nézők a játékosokat jobban megismerhessék. Ennek használatához semmiféle külön program nem szükséges, akár telefonnal is működik böngésző segítségével. Amennyiben a játékos él ezzel a lehetőséggel, a következő kondíciókkal valósulhat meg:

- A játékos egyéni linket kap, amit a verseny egésze alatt szükséges használnia.
 - Szükséges kamerakép minőség: 16:9, vagy 4:3-as felbontás.

- A webkamera feednek a mérkőzés teljes időtartama, és utána legalább egy percig szükséges működnie.
- A játékost/csapatot - ezen lehetőség használata esetén - további viselkedésbeli szabályok terhelik, melyre a Magyar E-sport Etikai Kódexe, és a Twitch.TV közösségi irányelvei a meghatározóak. A továbbiakban bármiféle tevékenység/kondíció az élő webkamera feed biztosítása alatt, ami:
 - Offenzív/Agresszív magatartást sugall
 - Politikai töltetű
 - Bármilyen módon sérti, vagy negatívan hat a közvetítés minőségére
 - Nem összeegyeztethető a liga értékrendjével
 - Nyíltan a kamerában bármilyen Cigi/E-cigi használata tilos!
 - Brandelt italok fogyasztása, csak a márka kitakarásával, az ital pohárba való kitöltésével folytatható.

...Az szabálysértésnek minősül tehát a játékos és/vagy csapat az elkövetett eset súlyosságától függően figyelmeztetésben részesülhet, büntetőponttal és/vagy pénzbüntetéssel sújtható, vagy akár extrém esetben a versenyből való kizárást is eredményezheti.

6.1.11 Tiltott programok

Tiltott programok közé sorolható a Teamviewer (vagy bármilyen hasonló képernyő megosztó program), virtuális, beleértve, de nem kizárólagosan a Hyper-V, VM Ware vagy VirtualBox programokat.

6.1.12 Grafikus driverek, vagy hasonló eszközök

Bármilyen modifikációja vagy változtatása a játéknak külső grafikus eszközök segítségével vagy harmadik féltől származó programokkal szigorúan tiltott.

Ezenkívül tiltott még mindenfajta overlay amely a rendszer teljesítményét mutatja/méri játék alatt (pl.: Nvidia SLI Display, Rivatuner Overlays). Eszközök, amelyek csak az FPS számot mutatják, engedélyezettek.

6.1.13 Egyedi fájlok

Bármely módosítás a játékban, (például: skinek, eredményjelző, célkereszt stb.) szigorúan tiltott, valamint csak a hivatalos modellek engedélyezettek.

6.1.14 Játékos kiesés

Ha egy játékos a szerverről kiesik a mérkőzés alatt, akkor a kört folytatni kell a végéig. (A kör kezdete az előkészítési fázis első másodperctől számít). A játékos bármikor vissza csatlakozhat, és ajánlott minél előbb, hogy a meccs hamarabb menjen tovább.

A mérkőzés akkor tekinthető „live-nak”, amikor az első kör elkezdődik. Legalább 4 játékosnak kell maradnia és a meccset addig kell játszani míg a győztes nem kerül ki. Ha nem lehetséges ez kapcsolati hiba miatt, akkor ez feladásként fog számítani attól a csapattól, aki nem tudja a játékosát a szerveren tartani.

Minden csapat egyszer hosztolhat újra a meccs során. Ha a probléma ismét felbukkan, akkor a játékos kiesése után, amikor már az újra hosztolás már megtörtént, akkor a csapatnak a megmaradt 4 játékosal kell folytatni. A szabályzattal való visszaélés megtevesztésként lesz kezelve. Ha egy csapat elhagyja a szervert az ellenfele és a szerveren lévő közvetítők vagy versenybírók informálása nélkül, akkor az a csapat feladja a mérkőzést. Minden felhasználó saját maga felelős a számítógépéért.

6.1.15 Újra hosztolás

A rehostra vonatkozó szabályok az alábbi pontokban vannak meghatározva, beleértve, hogy mikor van megengedve.

- Problémák a preparation fázis előtt. (játék, szoftver vagy hardver problémák)
- A játékosok nem tudnak mozogni. - rehost az első 30 másodpercében az action fázisban, ha a játékosokat nem érte sebzés.
- Játék mechanika nem működik megfelelően (lövés, újratöltés, mozgás, felszerelések stb) - rehost az első 30 másodpercében az action fázisban, ha a játékosokat nem érte sebzés.
- Disconnect/hardver/szoftver probléma - rehost a preparation fázis első 15 másodpercében
- Observer probléma - rehost az első 30 másodpercében az action fázisban, ha a játékosokat nem érte sebzés.

Abban az esetben, ha a fent említett kondíciók egyeznek, akkor a játékosoknak azonnal rehostot kell kérniük az ingame chatben a "rehost" beírásával, illetve azonnal utána indoklással. A játékosoknak mindaddig játszaniuk kell, amíg a versenybíró, vagy a szerveren lévő observer az versenybíró utasítására a rehostot meg nem erősíti. Ha a megerősítés megtörtént, akkor mindenkinek azonnal el kell hagynia a játékot.

Egy újra hosztolt játékban minden játékosnak ugyan azt a beállítást és picket kell alkalmaznia, mint azt tette az eredeti játékban. Minden egyéb szabályzatot illetően, ami felmerülhet és nincs leírva az előző pontban, óvást kell nyitni. Csak a versenybíró csapat dönthet úgy, hogy a meccset 0:0-ról kell előlről elkezdni.

A meccs elhagyása mielőtt a rehost meg lett erősítve egy versenybíró, vagy felhatalmazott observer által azonnali kör veszteséget jelent annak a csapatnak, aki ezt megtette.

Ha egy csapat ezt egy meccs során többször megteszi, a pályát elveszíti és további büntetésben részesülhet.

6.1.16 Taktikai időkéres (Oszályozó kupák alatt)

Taktikai időkérese minden csapatnak meccsenként egyszer van lehetősége, 45 mp-ig.

6.1.17 Szabálytalan cselekedetek

Minden olyan cselekedet, ami igazságtalan előnyhöz juttat az szabálytalan. Ebbe beleértve a bugokat, és bármiféle egyéb játék hibát. Egy versenyen bugok vagy hibák használata esetén a csapat az esett súlyosságának függvényében, a Magyar E-sport Büntetőpont kódexben foglaltak szerint lesz büntetve.

6.1.18 Mérkőzés elhagyása

A játékosoknak a mérkőzés vége után egészen a final scoreboard megjelenéséig kötelező bent maradni a mérkőzés lobbyban. A mérkőzés lobbiban korábbi elhagyása sportszerűtlen cselekedetnek számít.

6.2 Mérkőzés után

6.2.1 Eredmény leadása

Az osztályozó kupák nyílt szakasza alatt az eredmény leadása csak a mérkőzés befejezése után engedélyezett. Abban az esetben, ha egy csapat a mérkőzés befejezése előtt ad le eredményt, sportszerűtlen viselkedésnek minősül és a csapatot diszkvalifikálni lehet. Ha egy csapat vesztes mérkőzést ad le eredménynek, a mérkőzés automatikusan zárt állapotba kerül.

6.2.2 Lezárt mérkőzések

A már lezárt mérkőzés végleges állapotban marad, ha az a csapat hibájából lett lezárva. Hibás eredmény leadás okán az versenybírók jogosultak a mérkőzést újra nyitni bizonyos helyzetekben.

6.2.3 Interjú a mérkőzés után (Masters osztály)

Minden csapatnak szükséges egy, maximum két olyan játékost megnevezni, aki a mérkőzése után amennyiben a lehetőség adódik megkíván szólni a csapata nevében. Ezt a szervezőség felé emailben vagy Discord-on szükséges leadni.

Az interjúban résztvevőnek szükséges kamerát biztosítania magának, amit a teljes interjú időtartama alatt használni tud. Az interjú hangját a TeamSpeak biztosítja, ahová a produkcióért felelős stáb fog meghívást adni a játékosnak, képernt a 6.1.7. szabályzatban leírtak szerint és megadott link biztosítja.

6.2.4 Meccs óvás

Az óvás olyan problémák megoldására szolgál, amely egy mérkőzéssel, vagy annak végeredményével kapcsolatos. Ilyen lehet a mérkőzés előtt időpont változtatás kérése, vagy a mérkőzés során rossz szerver beállítások, egyéb meccs közbeni szabálytalanságok.

6.2.5 Határidő az óvásra

Osztályozó kupa nyílt és zárt szakasza alatt legkésőbb 15 perccel a mérkőzés menetrend szerinti vége után van lehetőség óvás nyitására.

Egyéb verseny szakaszban a csapatnak a mérkőzéstől számított 72 óra áll rendelkezésére hogy hivatalos csatornán keresztül megfogalmazza óvás tárgyát.

6.2.6 Óvás tartalma

Az óvásnak tartalmaznia kell, hogy miért lett az nyitva, illetve minden olyan információt, amit tudni kell az esettel kapcsolatban. Egyszavas, nem kifejtett óvások elutasításra kerülhetnek. Például egy

egyszerű „csalnak” nem tekinthető óvásnak.

6.2.7 Óvásban való viselkedés

Szigorúan tiltott az óvás során bármilyen nem az etikai kódex szerinti viselkedés. Ennek figyelmen kívül hagyása büntető pontokhoz vezethetnek.

6.2.8 Óvás kommunikációja

Az óvást kizárólag a kijelölt kapcsolattartó kezdeményezheti emailés formában.

6.2.9 Mérkőzés bizonyítékok

Minden mérkőzés bizonyítékot (screenshotok, MOSS fájlok stb.) kötelező megtartani legalább a verseny utolsó napja utáni 14 napig megtartani. Hamis vagy manipulált mérkőzés bizonyítékok készítése jelentős büntetést von maga után. A bizonyítékokat bekérése esetén szükséges olyan névvel ellátva feltölteni, melyből egyértelműen azonosítható kihez tartozik az adott fájl.

6.2.10 Diszkvalifikáció

Osztályozó kupa alatt – kivétel, ha közvetített - a mérkőzést olyan hamar kell lejátszani, amilyen hamar csak lehet. (Amikor a párosítás megtörtént)

Hogy a kupa csúszásának az időtartamát a minimálisra csökkenthessük, a csapatok kizárására vonatkozó jogot a versenybírók fenntartják. Mindazonáltal csak súlyos eseteknél fog ilyen döntés előfordulni (pl.: ha egy csapat szándékosan akadályozza egy mérkőzés befejezését/lezárását). Kirívó esetekben (pl.: amennyiben huzamosabb ideig egyik csapat sem elérhető) az adott mérkőzésen részt vevő mindkét csapatot érintheti a kizárás.

6.2.11 Kizárások

Amennyiben a verseny során a versenybírók tudomására jut, hogy a játékos nem felel meg a verseny szabályzatban foglalt feltételeknek vagy kötelezettségek bármelyikének, a versenybírói csapat a Magyar E-sport Büntetőpont Kódex és Működési szabályzat alapján járhat el a büntetések kiosztása végett.

A versenybírói csapat fenntartja a jogot az eset kivizsgálására és akár a játékos/csapat azonnali kizárására, amennyiben a játékos a verseny zavartalan lebonyolításával összeférhetetlen magatartást tanúsít.

A versenybírói csapat fenntartja a jogot, hogy abban az esetben, ha verseny során felmerül annak gyanúja, hogy a játékos a verseny menetét/eredményét bármilyen, a tisztességes versennyel összeegyeztethetetlen módon szándékosan befolyásolni próbálta (például: mérkőzések eredményének etikátlan befolyásolása, játékbeli csalás stb.) az esetet a Fegyelmi Bizottsággal együtt kivizsgálja és akár a játékost azonnal kizárja. Lehetséges, hogy ebben a körben a versenybíró bizonyítási eljárást nem folytat le, fenntartja a jogot arra, hogy a verseny menetének befolyásolását a rendelkezésre álló adatok alapján meggyőződése alapján bírálja el.

6.2.12 Kizárások lehetséges okai

A játékos kizárható a versenyből ha:

- ha az adott mérkőzés napján, amin a versenyen belül részt 16. életévét nem töltötte be
- bizonyítható, hogy a verseny menetét/eredményét bármilyen módon szándékosan befolyásolni próbálta;
- a verseny lebonyolításhoz szükséges adatait nem adja meg vagy a megadott adatkezelési hozzájárulását visszavonja;
- ha jelentkezése bárkinek a jogát, jogos érdekét bármilyen módon sérti;
- ha a fénykép/videós/szöveges anyagok lebonyolító általi elkészítéséhez, közzétételéhez nem járul hozzá
- ha a verseny kezdete előtt, továbbá annak tartama alatt a jelen szabályzat bármely pontját megsérti.
- További büntetés típusokat amiért kizárás járhat a Magyar E-sport Büntetőpont kódexe részletezi.

7. Egyéb szabályok/kiegészítések

A szervező fenntartja a jogot, hogy a jelen szabálykönyvben felvázolt szabályokat módosítsa, eltávolítsa vagy más módon módosítsa, további értesítés nélkül. A szervező fenntartja magának a jogot, hogy egyénileg elbírálja azokat az eseteket, amelyek nem kifejezetten támogatottak vagy szerepelnek részletesen a szabálykönyvben, vagy szélsőséges esetekben még a jelen szabályzat ellen is döntsenek a fair play és a sportszerűség fenntartásának érdekében.

7.1 Mapveto pontos menete

A mapveto a mérkőzés verseny platformján történik.

7.1.1 Bo1 formátum

A mapveto elején a verseny platformon pénzfeldobás történik (ezt a rendszer automatikusan elvégzi). Tegyük fel, azt az "A" csapat nyerte, így "A" csapat dönt, hogy ki kezdje a mapvetot. Példánkban "A" csapat úgy dönt, hogy szeretné kezdeni a mapvetot. Ez esetben:

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- Az utolsó nem választott pályán lesz szükséges játszani.
- "A" csapat választ kezdőoldalt

Overtime oldal választást a mérkőzés felület chatén szükséges választani. Az adott mapok kezdőoldalát választó csapattal ellentétes csapat választ overtime kezdési oldalt.

7.1.2 Bo3 formátum

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ egy pályát
- "B" csapat választ kezdőoldalt
- "B" csapat választ egy pályát
- "A" csapat választ kezdőoldalt
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- Az utolsó nem választott lesz - szükség esetén - a 3. pálya
- "A" csapat választ kezdőoldalt

Overtime oldal választást a mérkőzés felület chatén szükséges választani. Az adott mapok kezdőoldalát választó csapattal ellentétes csapat választ overtime kezdési oldalt.

7.1.3 Bo5 formátum

- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ egy pályát
- "B" csapat választ kezdőoldalt
- "B" csapat választ egy pályát
- "A" csapat választ kezdőoldalt
- "A" csapat eltávolít egy pályát
- "B" csapat eltávolít egy pályát
- "A" csapat választ egy pályát
- "B" csapat választ kezdőoldalt
- "B" csapat választ egy pályát
- "A" csapat választ kezdőoldalt
- Az utolsó nem választott lesz - szükség esetén - az 5. pálya
- "B" csapat választ kezdőoldalt

Overtime oldal választást a mérkőzés felület chatén szükséges választani. Az adott mapok kezdőoldalát választó csapattal ellentétes csapat választ overtime kezdési oldalt.

7.1.4 A szabályzat érvényessége

Ha a szabálykönyv valamelyik rendelkezése érvénytelen vagy megvalósíthatatlan részben vagy egészben, ez nem érinti a jelen szabálykönyv fennmaradó részének érvényességét. Az érvénytelen vagy nem kivitelezhető rendelkezés helyett megfelelő rendelkezést kell alkalmazni, amely legközelebb áll ahhoz a szándékhoz, amire a szabálykönyv értelmét és célját figyelembe véve szándékoztak volna.

7.1.5 Bizalmasság, titoktartás

Az óvások, vagy bármilyen beszélgetés a K&H MNEB versenybíróival/szervezőivel vagy adminisztrátorokkal folytatott egyéb levelezés tartalmát szigorúan bizalmasnak kell tekinteni. Ezeknek a publikációja a verseny szervezőinek beleegyezése nélkül nem engedélyezett és szigorú szabályszegésnek minősül.

7.1.6 Nem megfelelő nicknevek/játékfiókok/capatnevek

Azon játékosok részvétele, kiknek a regisztráció során megadott adatai (nicknevek, csapatnevek, játékfióknevek) nem felelnek meg a liga értékrendjének az az obszcén, szexuális, vulgáris avagy politikai tartalommal rendelkeznek, vagy arra bármilyen közvetett, vagy közvetlen módon utalnak elutasítható és a versenyből, annak bármely pontján kizárható.

A nicknevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nicknevekre vonatkozó Challengermode szabályozás érvényes.

7.1.7 Csapaton való változtatások

Bármilyen változtatás – Pl. Csapatnév, Játékosnicknév, Játékoskeret, Csapatkapitány, Kapcsolattartó személye - a csapaton csak a versenybírók jóváhagyásával lehetséges.

7.1.8 Kezdő játékosok és csapatfelállás

Osztályozó kupa zárt szakasza alatt amennyiben egy csapatban több, mint 5 regisztrált játékos szerepel, a csapat köteles a közvetített mérkőzés előtt 90 perccel megnevezni azokat a tagokat, akik részt fognak venni a mérkőzésen. Ezt a központi Discord szerveren létrehozott szobában szükséges megtenni.

Az alapszakasz és további verseny fázisok alatt amennyiben egy csapat a kezdőként regisztrált 5 játékoson kívül más, a keretben lévő cserejátékost alkalmazna úgy azt emailés úton 48 órán belül szükséges jeleznie a szervezőségnek.

7.1.9 Elérhetőség

Minden csapat kijelölt kapcsolattartójának 72 órán belül a megadott email címen rendelkezésre kell állnia a lebonyolítónak.

8. Játékosok technikai felkészültsége

8.1 Játékfiók

Minden játékosnak rendelkeznie kell Challengermode profiljához rendelt Ubisoft Connect játék fiókkal.

8.2 Technikai problémák

Minden játékos saját maga felelős a megfelelő internet kapcsolatért és hardware eszközeiért. Technikai probléma esetén cserejátékos alkalmazása lehetséges. Ha a problémából adódóan az egyik

csapat nem tud 5 játékkal játszani, ez esetben a mérkőzés az ellenfél javára automatikus győzelemként lesz lezárva.

8.3 Internet

Mindenki saját maga felelős a régiójának lehető legjobb internet kapcsolatáért (ping). Valamint, minden nem szükséges programot és letöltést a mérkőzés alatt kötelező kikapcsolni.

8.4 Magas ping

A ping korlát a mérkőzéseken 120 ms. Ha egy játékosnak efeletti értéke van, az esetben először újra kell hostolni a meccset, óvás nyitása előtt. Meg kell győződni, hogy dedikált szerver lett készítve. Ha a játékosnak továbbra is 120 feletti ping értéke van, és nem játszható le a mérkőzés probléma nélkül, akkor a nyílt szakasz alatt óvást kell nyitni a "Report Match Issue" gomb használatával. Óvást csak abban az esetben lehet kezdeményezni, ha a játékosnak folyamatosan 120 feletti értéket mutat a játék! Ez esetben a mérkőzést nem kell lejátszani és az érintett csapatnak legalább három screenshottal kell rendelkeznie, melyek 2 körön belül különböző időben készültek.

Alapszakasz mérkőzéseinek ezen problémák specifikusan lesznek elbírálva a fenti elvek figyelembevételével.

8.5 Nicknevek

A nicknevek nem tartalmazhatnak szponzort, illetve az általános nick nevekre vonatkozó Challengermode szabályozás érvényes.

9. Csapatra vonatkozó extra szabályozások

9.1 Csapat feloszlása, liga elhagyása

Ha egy csapat feloszlik a verseny közben, vagy elhagyja azt, akkor minden az ahhoz a szakaszhoz tartozó pénznyereményt azzal felad.

Ha egy csapat kilép vagy diszkvalifikálják, akkor a következő szezonra is kiszabható az eltiltás.

9.2 Csapat pótlása

Ha egy csapat elhagyja a ligát, vagy valamilyen módon kiesik, akkor a versenybírók fenntartják a jogot a csapat pótlására. Ezt a következő sorrendiség alapján lehetséges:

- egy korábbi szakasz eredményei alapján egy másik csapatot invitálnak
- egy külön kvalifikációt rendeznek a hely kitöltésére
- nem pótolják a helyet egyéb okokból (Pl.: idő, strukturális gondok miatt a pótlás nem lehetséges)

9.3 Pótló csapat

Ha megvan a kijelölt csapat, aki pótolni fogja a kiesőt, akkor fel lesznek keresve és egyeztetve lesz a csapattal, hogy részt akarnak venni a versenyen vagy sem. Ha kérést elutasítják, akkor más csapatok is felkeresésre kerülhetnek.

9.4 Csapat neve

A csapat név nem tartalmazhat egynél több szponzor nevet, illetve azt is csak termék megjelölés nélkül lehetséges. Masters osztályban szereplő csapatnak nincs lehetősége a csapatnév megváltoztatása a szezon alatt. Challengers osztály esetén két kupaszakasz között van lehetőség nevet váltani 1 alkalommal amennyiben azt megfelelően tudja indokolni a csapat.

10. Közvetítés

A játékosok és csapatok nem tagadhatják meg a saját mérkőzésük közvetítését.

Ha egy csapat vagy játékos megtagadja a mérkőzése közvetítését és a mérkőzés lejátszásra kerül a versenybírók eldönthetik, hogy a meccs újra játszásra kerüljön közvetítéssel együtt vagy sem.

10.1 Observerek

Observer jelenléte csak akkor lehetséges, ha abba mindkét csapat beleegyezik. Kivételek erre az versenybírók és olyan emberek, akik az versenybírók által lettek engedélyezve (streamerek, kommentátorok). Semmilyen körülmények között nem lehet másokkal játszani, mint akiket az versenybírók engedélyeztek. Mások mérkőzésének közvetítéséhez versenybírói engedély szükséges.

Azon személy, mely tagja a versenyen résztvevő csapatok egyikének nem közvetítheti más csapatok mérkőzéseit.

10.2 Saját játék közvetítése

Saját játék közvetítése az osztályozó kupák nyílt szakasza alatt csak szervezők által adott biztosított ingame overlay, illetve az előzetesen megigényelt google formon keresztül előzetes igényléssel engedélyezett, legalább 180 másodperc késleltetéssel ahhoz képest, mint az élőben megtörténne.

Akinek az engedély meg lett adva a POV/3rd party közvetítésre az köteles a szervezők által megküldött google formon leriportolni a közvetítés legfontosabb mérőszámait.

11. Kinézetek melléklet

A mellékelt listában szereplő operátor kinézetek használata engedélyezett. A lista a verseny folyamán frissülhet.

12. Nyeremények

A K&H MNEB V. évadának tavaszi és őszi szezonjának díjazása nettó 3 300 000 Ft, ami egy szezonra vonatkozóan a 1 650 000 Forint díjazást jelent mindkét osztályra. Ez adott szezonra vonatkoztatva a következő elosztásban nyerhető meg:

12.1 MASTERS

- Alapdíjazás: Minden csapat – végső helyezéstől függetlenül - aki az alapszakaszban megkezdte a versenyzést, garantált 50 000 Forint alapdíjazásban részesül.
 - Összesen 400 000 Ft
- Versenydíjazás: A végső helyezések alapján a következő díjak szerezhetőek meg
 - 1. helyezett: 500 000 Forint
 - 2. helyezett: 300 000 Forint
 - 3. helyezett: 150 000 Forint
 - Összesen 950 000 Forint

12.2 CHALLENGERS

- Versenydíjazás: A végső helyezések alapján a következő díjak szerezhetőek meg
 - 1. helyezett: 150 000 Forint
 - 2. helyezett: 100 000 Forint
 - 3. helyezett: 50 000 Forint
 - Összesen 300.000 Forint

KINÉZET MELLÉKLET

A listában szereplő operátor kinézetek használata engedélyezett. A lista a verseny folyamán frissülhet.

Ace; Heyday (Y6S4)

Alibi; Sharp Adversary (2021 North America League), Outstanding Performance (Y6S2)

Bandit; Resilient Entrant (2021 APAC League), Ultimate Competitor (Y5S4), Six Major (2023)

Blackbeard; Septentrion (2020 NAL Bundle), Hardy Candidate (2021 LATAM Bundle)

Blitz; Eastern Sunrise (2020 APAC League Bundle), Beyond Terrific (Y6S2), Competitor Blitz (SI 2020)

Buck; Elated Prodigy (2021 NAL Bundle) Capitão; Athletics Professional (2021 LATAM Bundle)

Castle; NA Major (2021)

Caveira; Golden Courage (2020 LATAM League), Competitor Caveira (SI 2020)

Doc; Disciplined Contestant (2021 EUL Bundle)

Ela; Assiduous Venture (2020 APAC League), Art Explosion (SI 2022)

Finka; Unfailing Perseverance (2021 EUL Bundle), Nano Revolution (SI 2022)

Flores; Talented Strategist (2021 LATAM Bundle)

Frost; Sturdy Aspirant (2022 NAL Bundle)

Gridlock; Arduous Hardship (Y5S4)

Hibana; Triumphant Challenger (Y5S4), Competitor Hibana (SI 2020)

Iana; SI 2022 IQ; Doyenne (Y6S3)

Jager; Herculean (2020 EUL)

Kaid; One of a Kind (2020 EU Major Set)

Kali; SI 2022 Battlepass Kapkan; Eminent Unity (2021 EUL)

Lesion; Dedicated Athletics (2021 APAC), APAC Major (2021)

Maestro; Studious Player (2021 EUL Bundle)

Maverick; Record Breaking Stamina (2020 NAL Bundle)

Melusi; Unending Endurance (2021 LATAM Bundle)

Mira; Wild Exuberance (2021 LATAM Bundle)

Mozzie; Competitor Mozzie (SI 2020), Split Squatter (SI 2022)

Nomad; Spirited Victor (2020 LATAM League Bundle)

Osa; Tough Partaker (2021 EUL Bundle)

Pulse; Seasoned Contender (Y5S4), Beating Heart (SI 22)

Sledge; Road to SI 2021, SI 2020 Attendee, Competitor Sledge (SI 2020)

Smoke; Orbes & Maples (2020 NAL League Bundle), Mortal Cloud (SI 22)

Tachanka; SI 2021 VIP Thermite; Competitor Thermite (SI 2020)

Thunderbird; SI 2022 VIP Twitch; Fierce Alliance (2020 EUL Bundle), Preeminent (Y6S4)

Valkyrie; SuperJock (2021 NAL Bundle)

Ying; Prestigious Heritage (2021 APAC Bundle)

Zofia; Soaring Flame (SI 22)